

# Butterfly Step

## 나비탭

게임 컨셉 기획서



2025.06. 배성준

# 목차

1. 기획 의도
2. Overview
3. 게임 시스템
4. 핵심 게임 콘텐츠
5. 차별점
6. 아트 및 사운드
7. 시장 조사 및 경쟁력
8. 개발 로드맵

본 문서는 '나비탭'의 핵심 컨셉과 비전을 공유하고, 성공적인 개발 로드맵의 기반을 마련하기 위함입니다.

기획 의도

## 왜 '나비탭'인가?

과거의 영감, 현대적 재해석

- 과거 '건즈' 에서 유저들이 발견한 버그성 플레이 '나비 스텝'
- 화려한 '나비 스텝'이 게임의 아이덴티티가 된 사례에 영감
- 추억의 사례를 현대적 게임으로 승화

강력한 노이즈 마케팅 포인트

- 특정 유저층의 향수를 자극
- '아는 사람'은 자부심, '모르는 사람'은 호기심



## Overview

# 게임 소개

장르 : 2D 액션 플랫폼머

플랫폼 : PC(Steam)

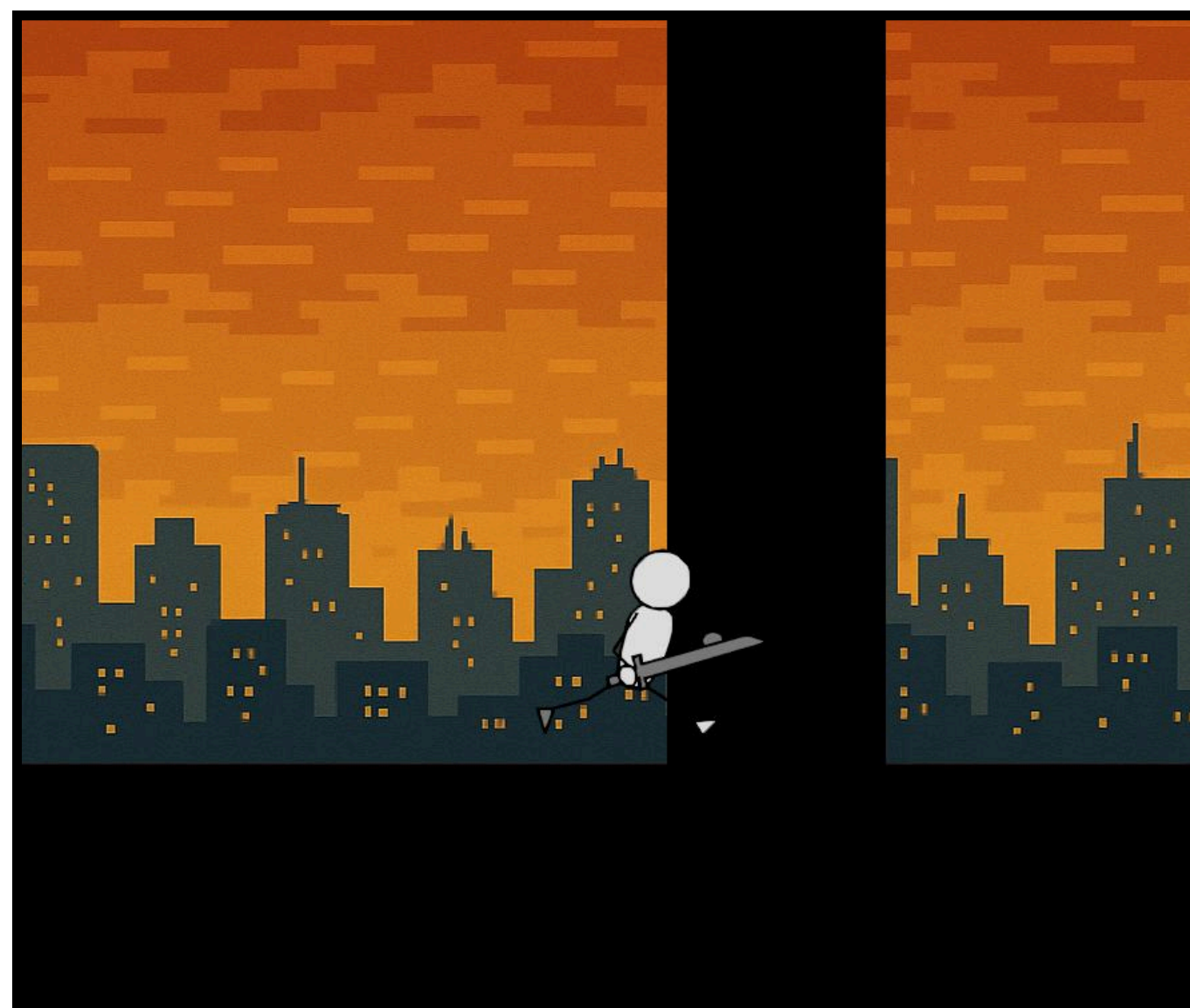
타겟 유저 :

- 도전적인 컨트롤을 즐기는 하드코어 액션 게이머
- '건즈'등 과거 고난도 액션 게임에 대한 향수를 가진 유저
- '건즈' 및 '나비탭'을 아는 추억의 게임 스트리머



## Overview

# 핵심 컨셉



2D 액션 플랫폼머 벽부수기 “나비탐”



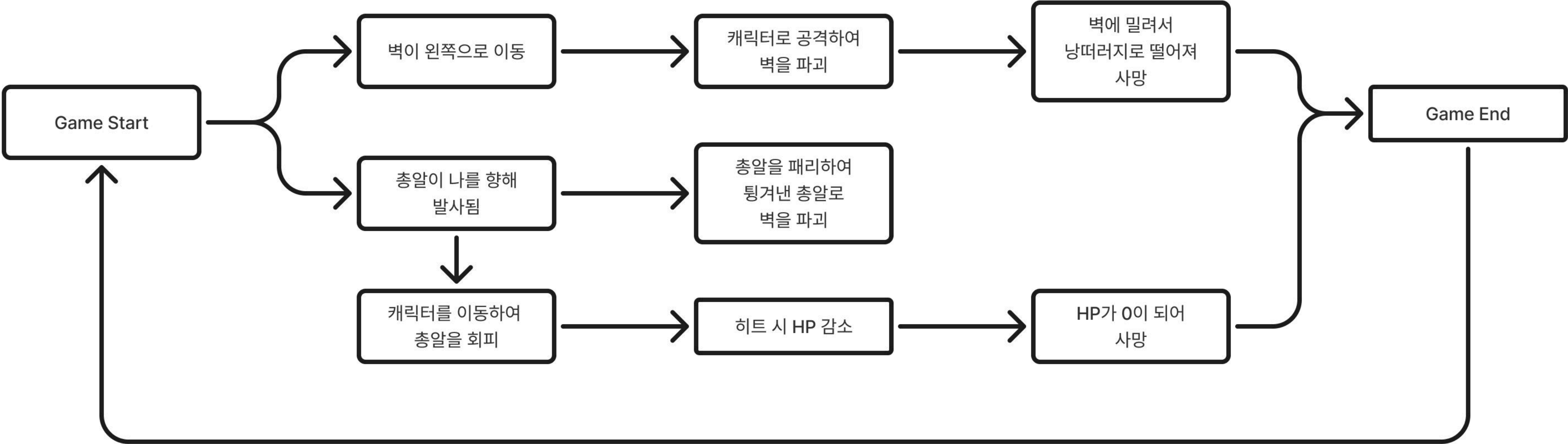
끊임없이 밀려오는 벽과  
재빠르게 날아오는 수많은 총알



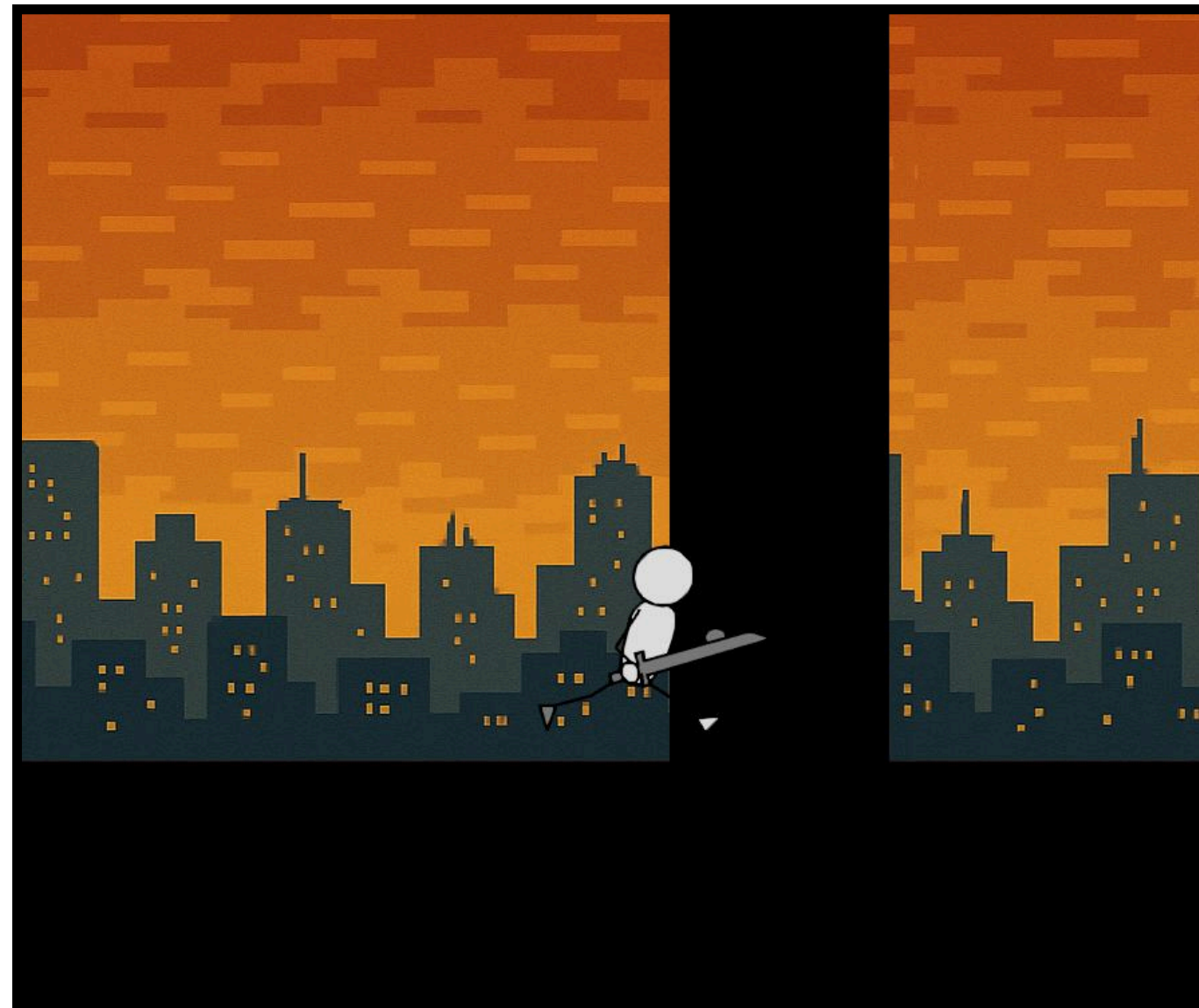
스타일리시한 액션과  
화려한 커맨드 스킬로 돌파하며 생존

게임 시스템

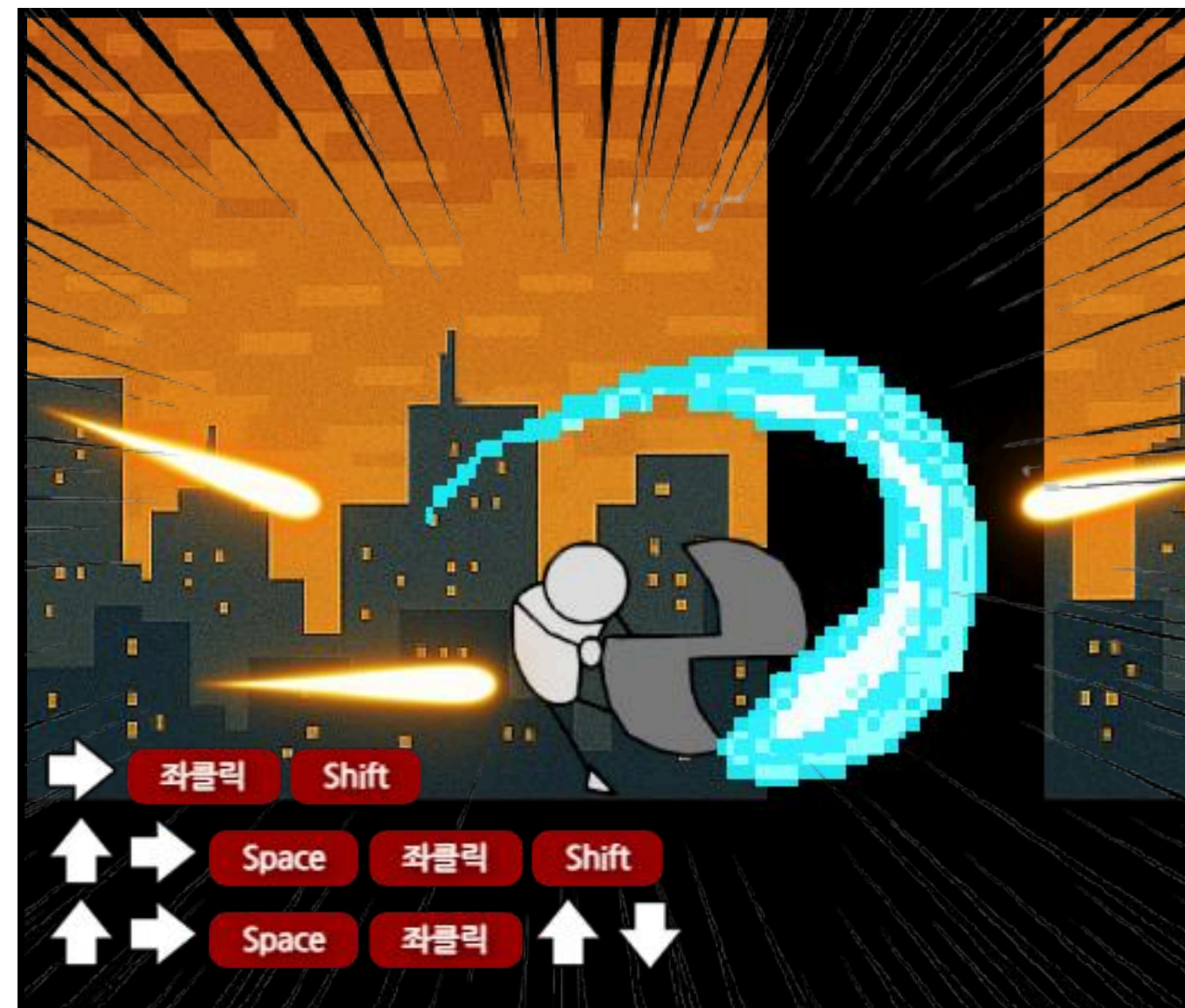
게임 플로우 차트



# 코어 게임 플레이 루프



끊임없이 다가오는 '벽'을 파괴하고 날아오는 '총알'을 피하고 튕겨내며 전진하고, 생존합니다.



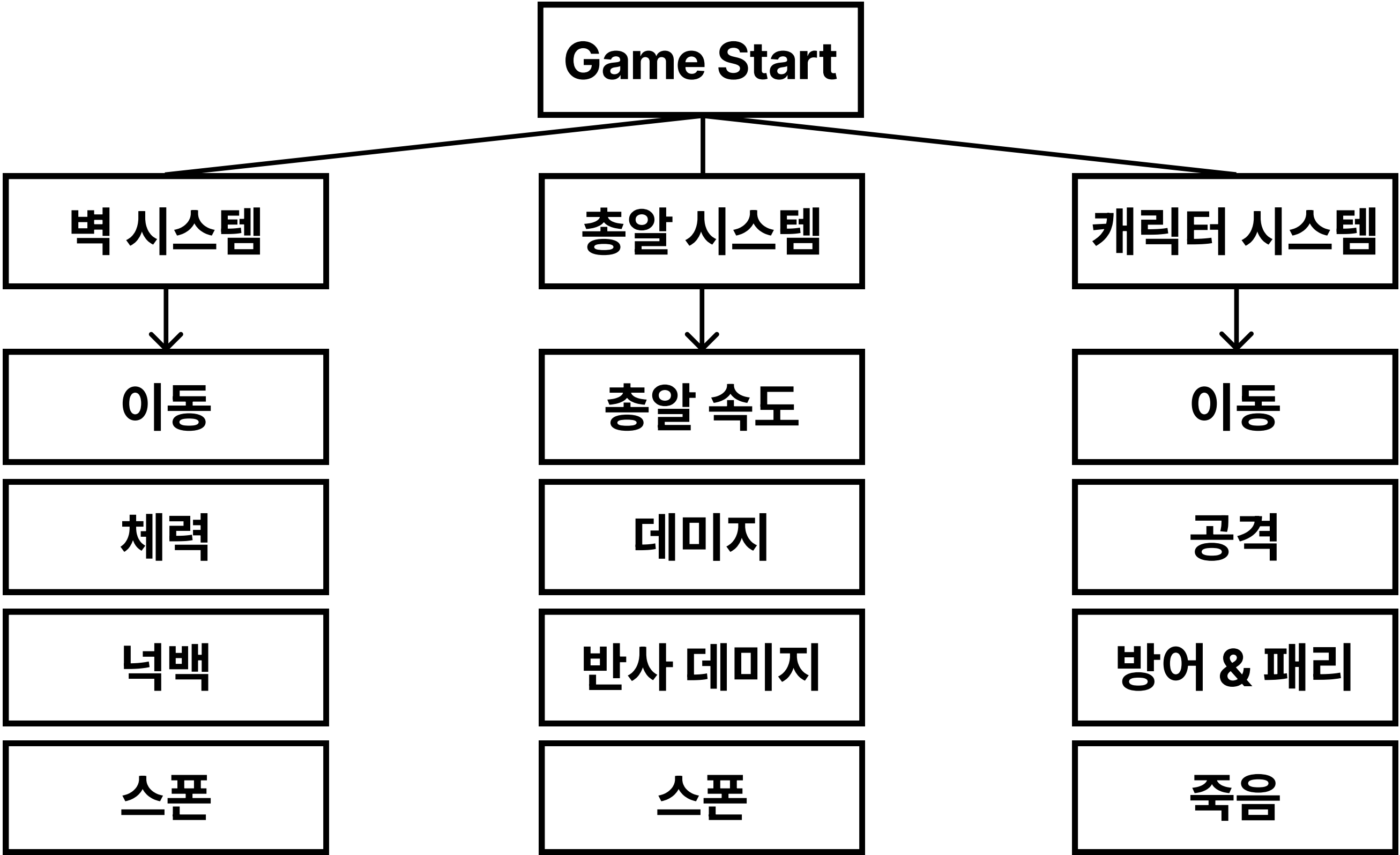
정교한 입력으로 기술을 발동시키며, 커맨드를 통한  
본인만의 변칙적인 플레이를 구성합니다.



다양한 무기와 아이템으로 나만의 빌드를 완성하고 리더보드에서 유저들과 경쟁합니다.

게임 시스템

# 게임 시스템 차트



## 게임 시스템

### 벽 시스템

#### 일정 시간이 지날 때마다 변화하는 벽의 요소

- 이동속도 → 증가 ▲
- 체력 → 증가 ▲
- 낙백 계수 → 감소 ▼ (낙백이 잘 안 됨)
- 스폰 텀 → 감소 ▼

#### 그 외 기본 정보

- 게임이 시작되면 오른쪽에서 벽이 생성되어 왼쪽으로 이동
- 일정 확률로 아이템 드랍



#### 특이 사항:

추억의 피쳐폰 게임 '슈퍼 액션 히어로'를 벤치마킹  
벽을 2D 액션 플랫폼머에 맞게 굉장히 심플하게 디자인 함

## 게임 시스템

### 총알 시스템

#### 일정 시간이 지날 때마다 변화하는 총알의 요소

- 투사체 속도 → 증가 ▲
- 데미지 → 증가 ▲
- 스폰 텀 → 증가 ▲

#### 그 외 기본 정보

- 게임 시작 후 일정 주기로 캐릭터의 현재 위치를 향해 발사
- 패리 성공 시, 총알의 현재 데미지에 비례한 데미지 적용
- 특정 시간 경과 후, 유도 성능을 가진 특수 총알 스폰 시작



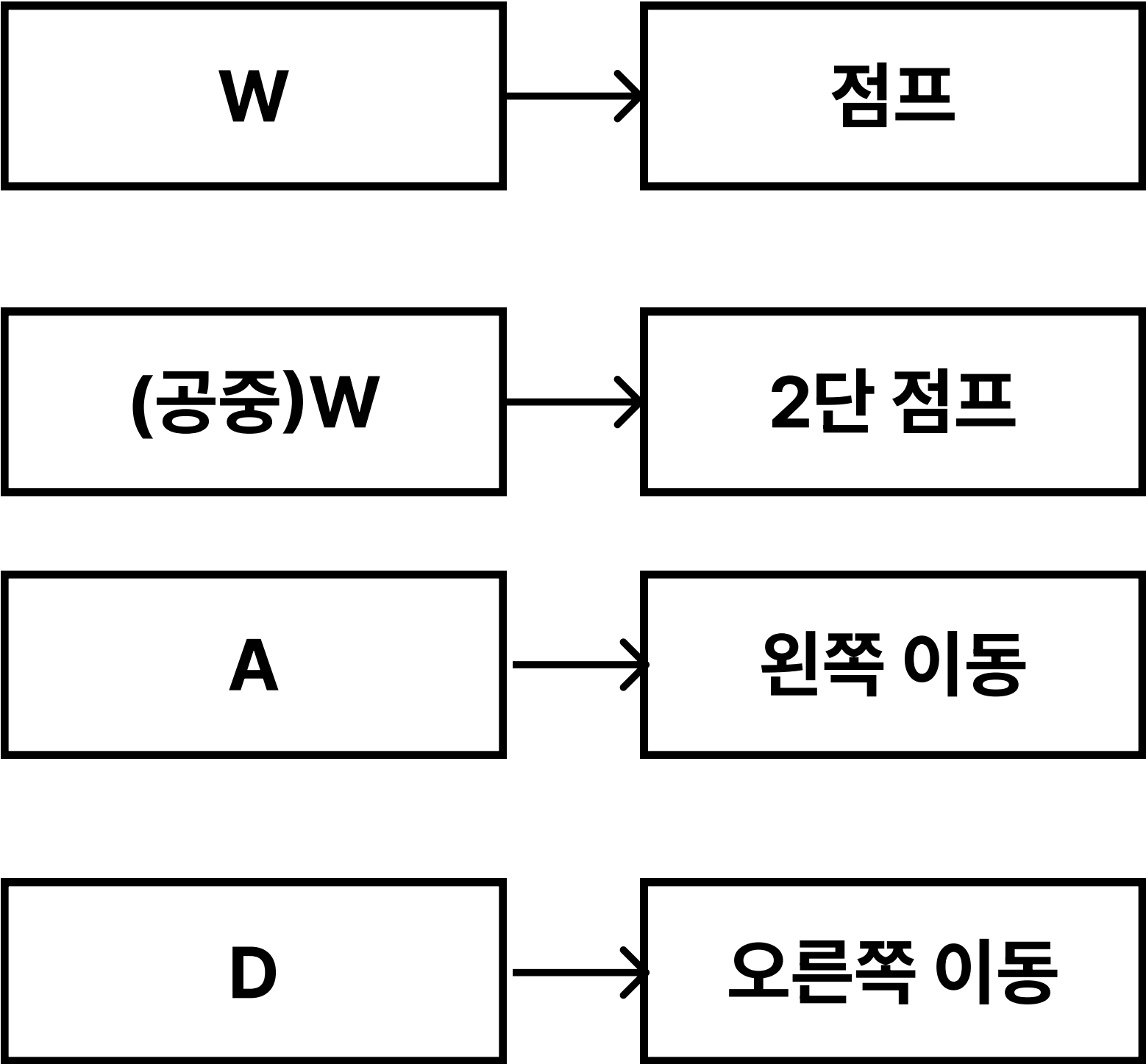
게임 시스템

캐릭터 시스템

이동

추가 설명

- 기본적인 이동



## 게임 시스템

### 캐릭터 시스템

이동

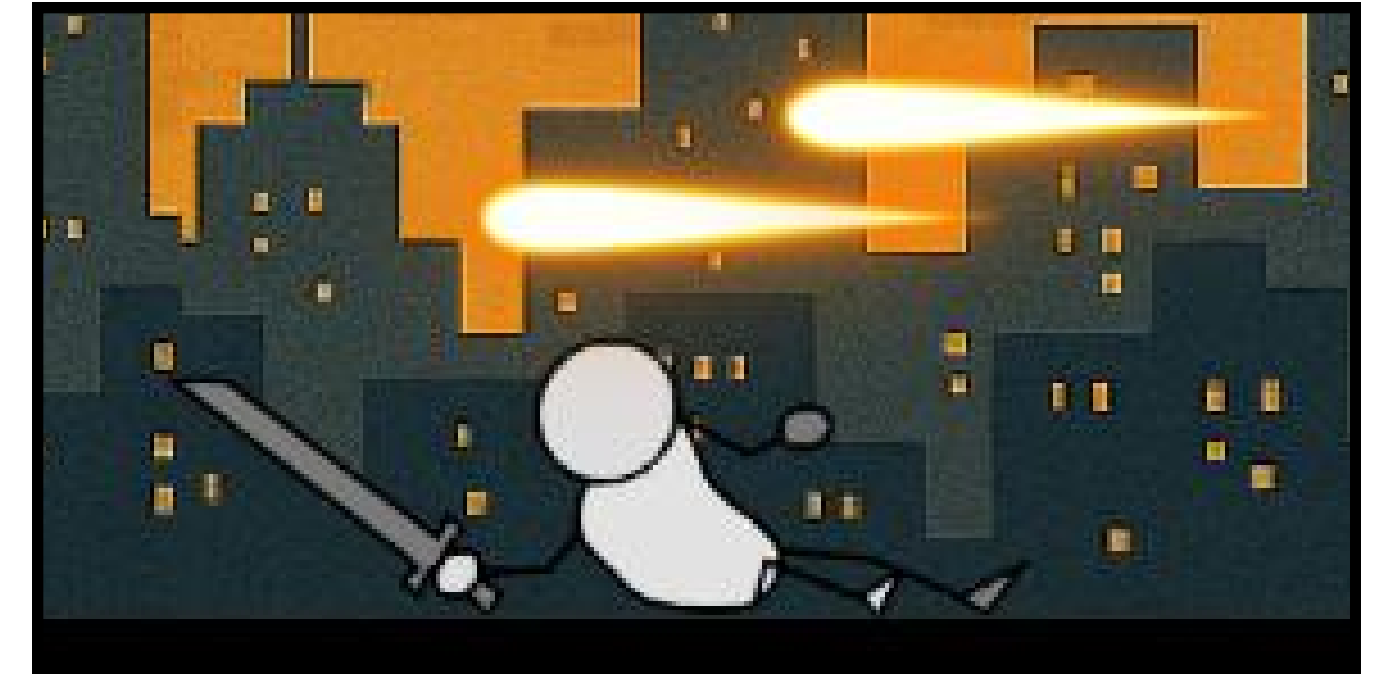
#### 추가 설명

- 총알을 회피하기 위한 빠른 움직임
- 커맨드 기술을 시전하기 위한 사전 동작

Space

(땅)슬라이드

(공중)구르기



## 게임 시스템

### 캐릭터 시스템

# 공격

#### 추가 설명

- 기본 공격은 빠른 마무리에 적합
- 내려 찌기 공격은 벽을 가장 잘 밟
  - ↳ 낙백 계수가 가장 높음

좌클릭

기본 공격



2단 점프 중  
S

내려 찌기 공격



## 게임 시스템

### 캐릭터 시스템

# 공격

슬라이드 중  
좌클릭

슬라이딩 공격



### 추가 설명

- 슬라이딩 공격은 시전 속도가 빠름
- 구르기 공격은 공격력이 가장 높음
- 둘 다 Shift로 패리 이행 가능

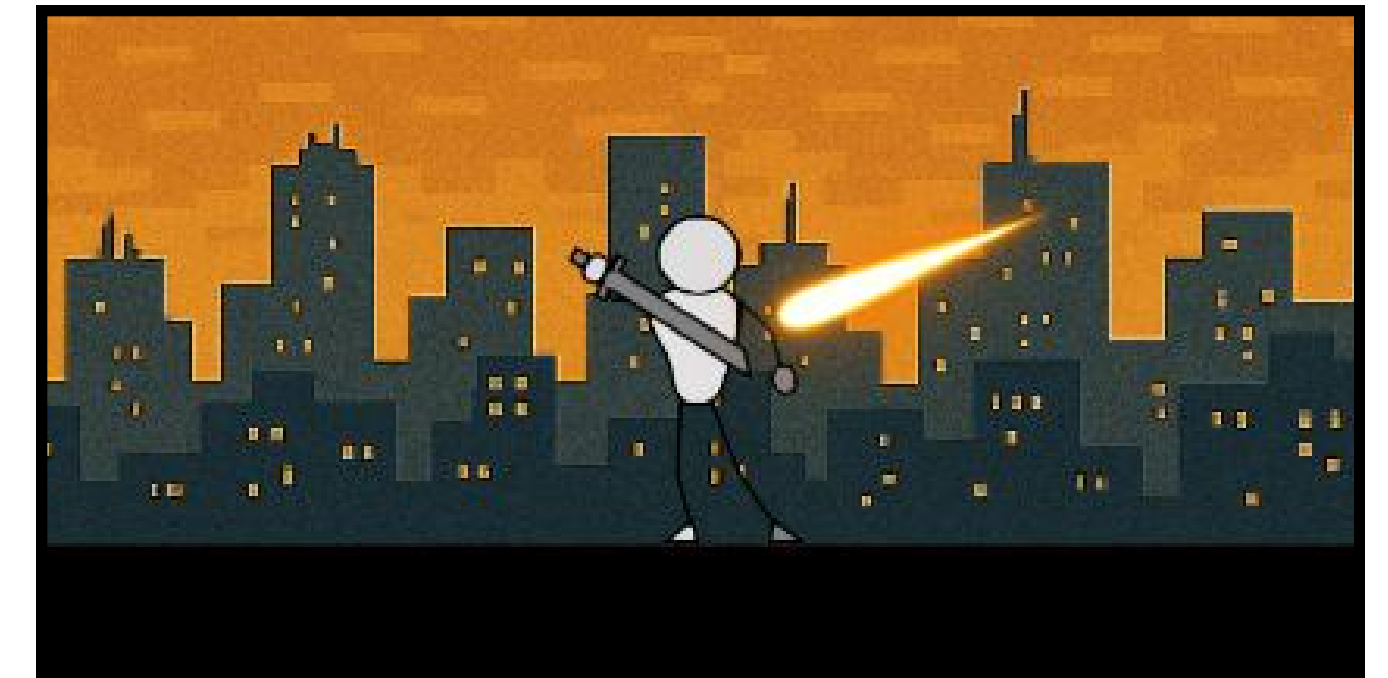
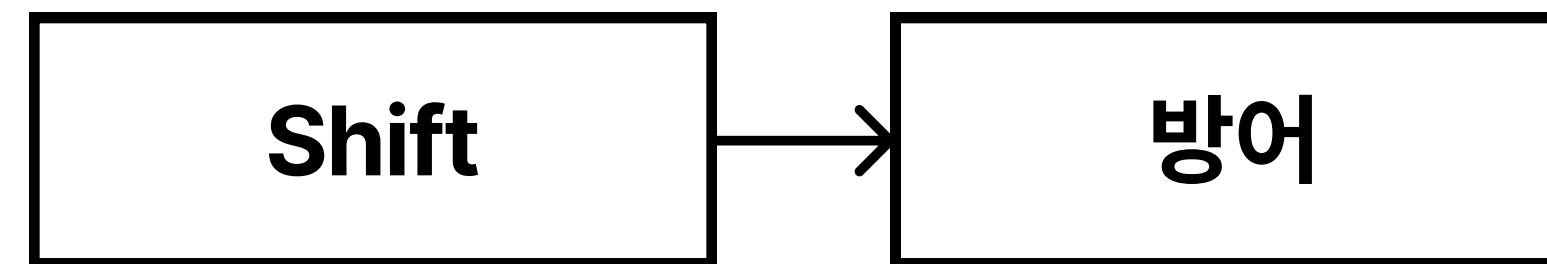
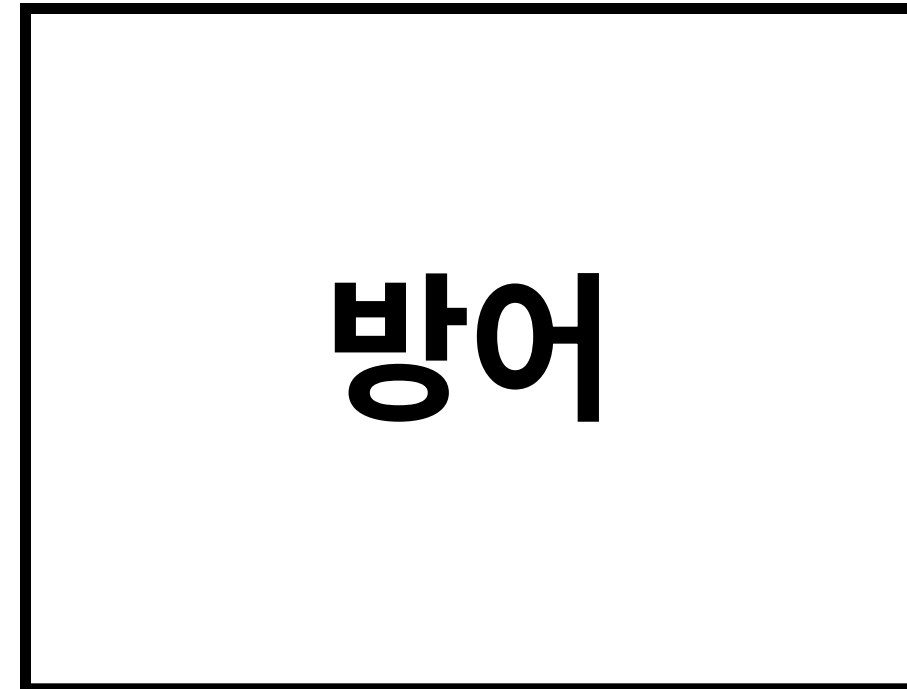
구르기 중  
좌클릭

구르기 공격



게임 시스템

캐릭터 시스템

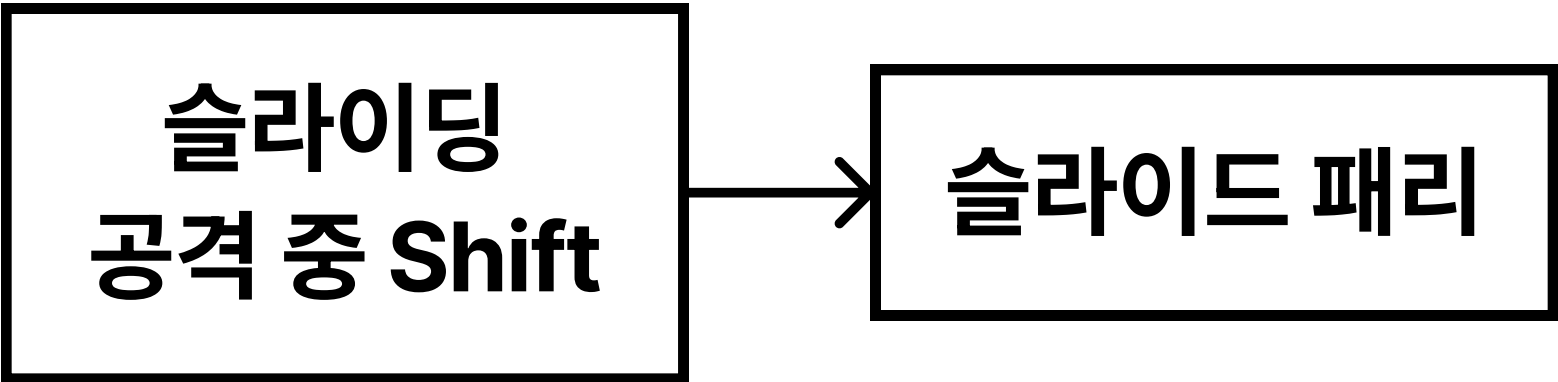


추가 설명

- 방어 중일 시, 총알의데미지를 감소

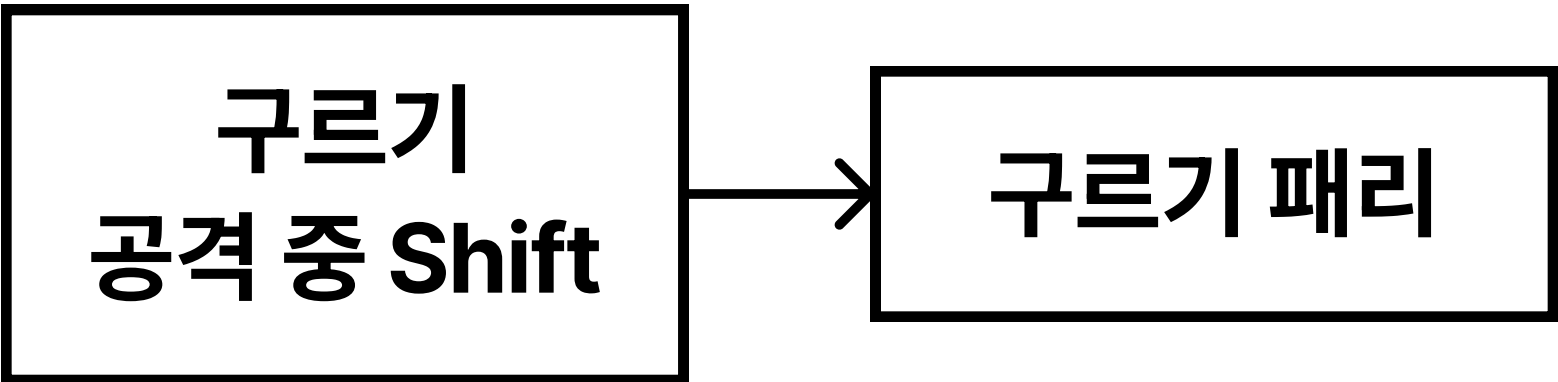
게임 시스템

캐릭터 시스템



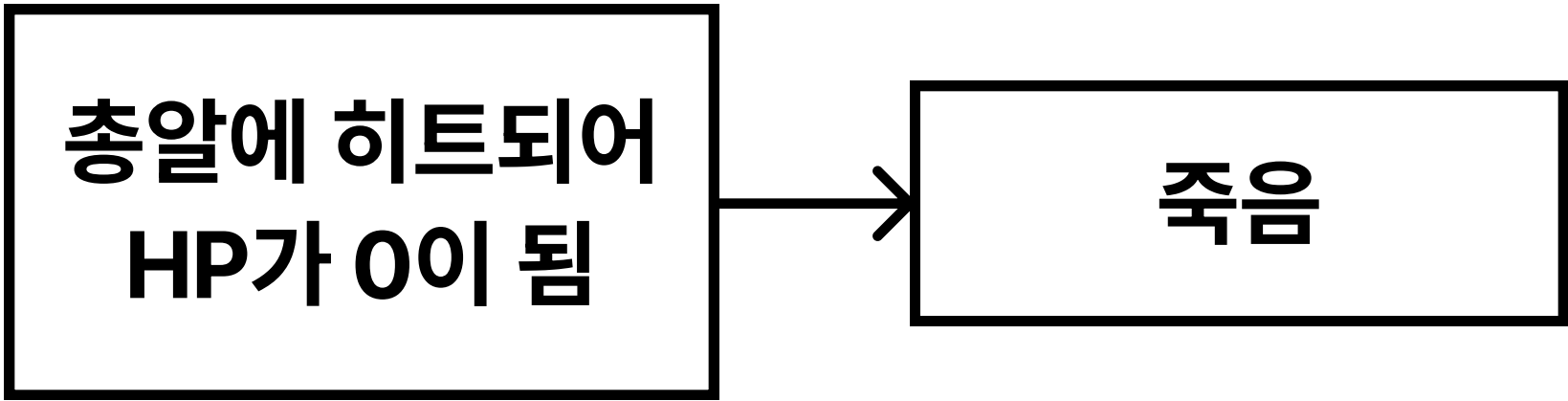
추가 설명

- 패리는 총알을 튕겨내 벽을 공격
- 슬라이드 패리는 발동이 쉽고 빠름
- 구르기 패리는 발동이 어렵지만 패리 시간이 김



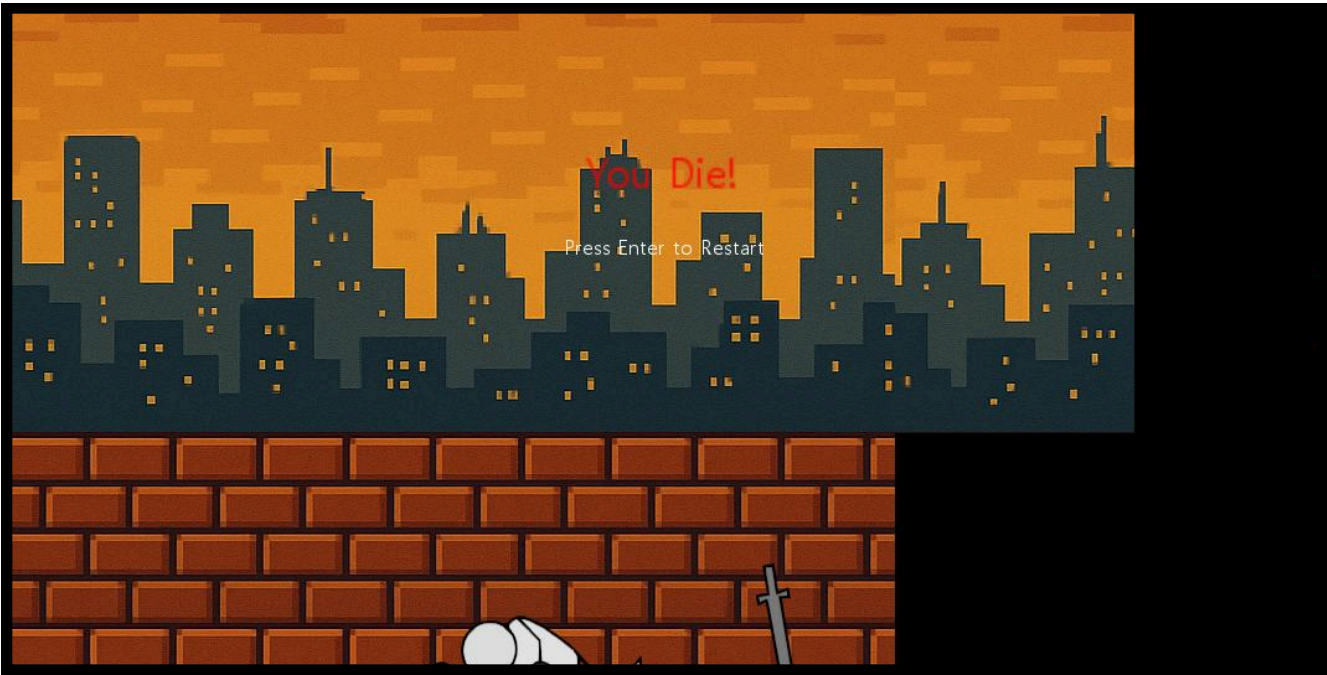
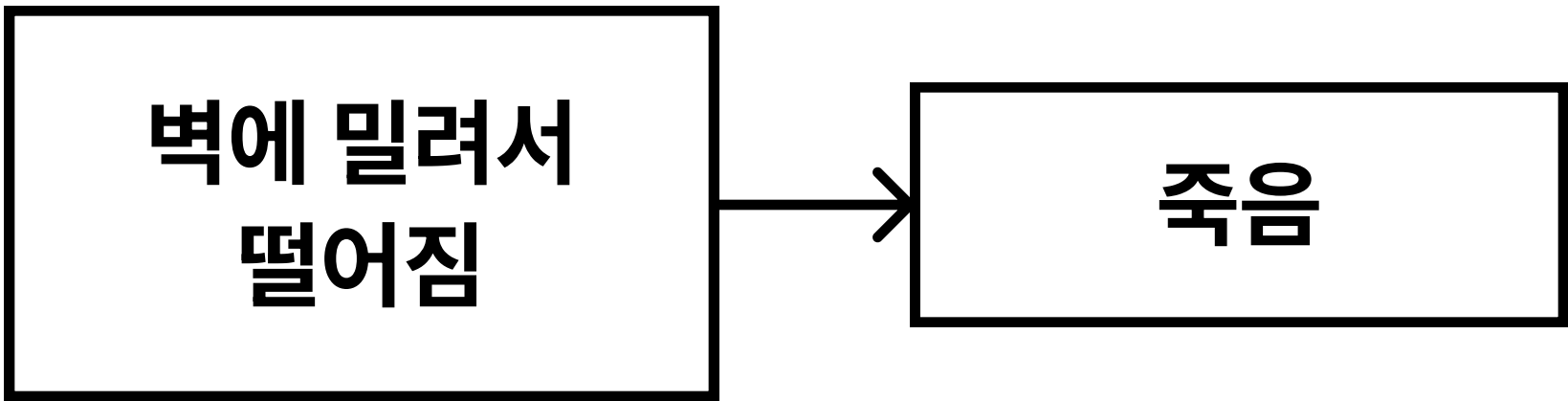
게임 시스템

캐릭터 시스템



추가 설명

- Enter로 게임 로비로 이동



# 게임 시스템

## 커맨드 시스템

### 쉬운 커맨드

- 데미지/넉백 수치 ▼
- 로우 리스크, 로우 리턴

### 어려운 커맨드

- 데미지/넉백 수치 ▲
- 하이 리스크, 하이 리턴

	기본 공격	구르기 공격	구르기 패리
커맨드	좌클릭	점프+Space+좌클릭	점프+Space+좌클릭+Shift
데미지	3	15	30
넉백	1	30	1

## 핵심 게임 콘텐츠

# 무기 : 플레이 스타일을 결정



### 무투

- 매우 빠른 이동 속도
- 보통의 데미지
- 회피 및 패리 타입
- 난이도 높음



### 롱소드

- 보통 이동 속도
- 높은 넉백 계수
- 부드러운 기술 연계 타입
- 난이도 높음



### 피스톨

- 빠른 이동속도
- 높은 커맨드 기술 데미지
- 느리지만 높은 데미지 타입
- 난이도 보통



### 라이플

- 느린 이동속도
- 빠른 공격 속도
- 약하지만 다단 히트 타입
- 난이도 낮음

## 핵심 게임 콘텐츠

# 아이템 : 전략의 깊이를 더하는 변수

### 장비 종류

- 투구 : 방어력(메인), 체력
- 갑옷 : 체력(메인), 방어력
- 무기 : 공격력, 낙백
- 장신구 : 속성 공격력 (얼음: 벽 이동속도 감소, 불: 범위 데미지, 빛: 높은 반사 데미지)

### 장비 등급

- 전설 : 전설 옵션 (예시 : 얼음 속성 공격 10회 중첩 시, 2초 간 벽을 빙결 시킨다.)
- 희귀 : 모든 스탯 보유
- 일반 : -1 가지 스탯 보유

#### 회피의 가면

전설 아이템



방이도 4.0 [3.9-6.5]

체력 +3 [3-5]

★ 25% 확률로 총알을 회피한다

착용 시 레벨 요구 사항: 1

판매 금액: 35 

## 핵심 게임 콘텐츠

# 랭킹

### 랭킹 시스템 세분화

- 무기별 랭킹
- 스테이지별 랭킹
- 빌드 커뮤니티 랭킹

→ 단순 경쟁을 넘어 세분화된 랭킹으로 도전 욕구 자극



## 차별점

### ‘나비탭’의 헤리티지

#### 차별점 1

- ‘건즈’의 정신을 계승
- 게임 제목 ‘나비탭’을 통한 특정 타겟층(‘건즈’ 플레이 경험자)
- 추억의 게임

→ 강력한 노이즈 마케팅 효과

### 창발적 플레이 디자인

#### 차별점 2

- ‘나비스탭’의 정신 계승
- 애니메이션 캔슬을 통해 의도한 ‘버그성 플레이’를 연출
- 다양한 공략 및 빌드 창발 가능

→ 빌드 공유로 커뮤니티 활성화

### 벽 파괴 메카닉스

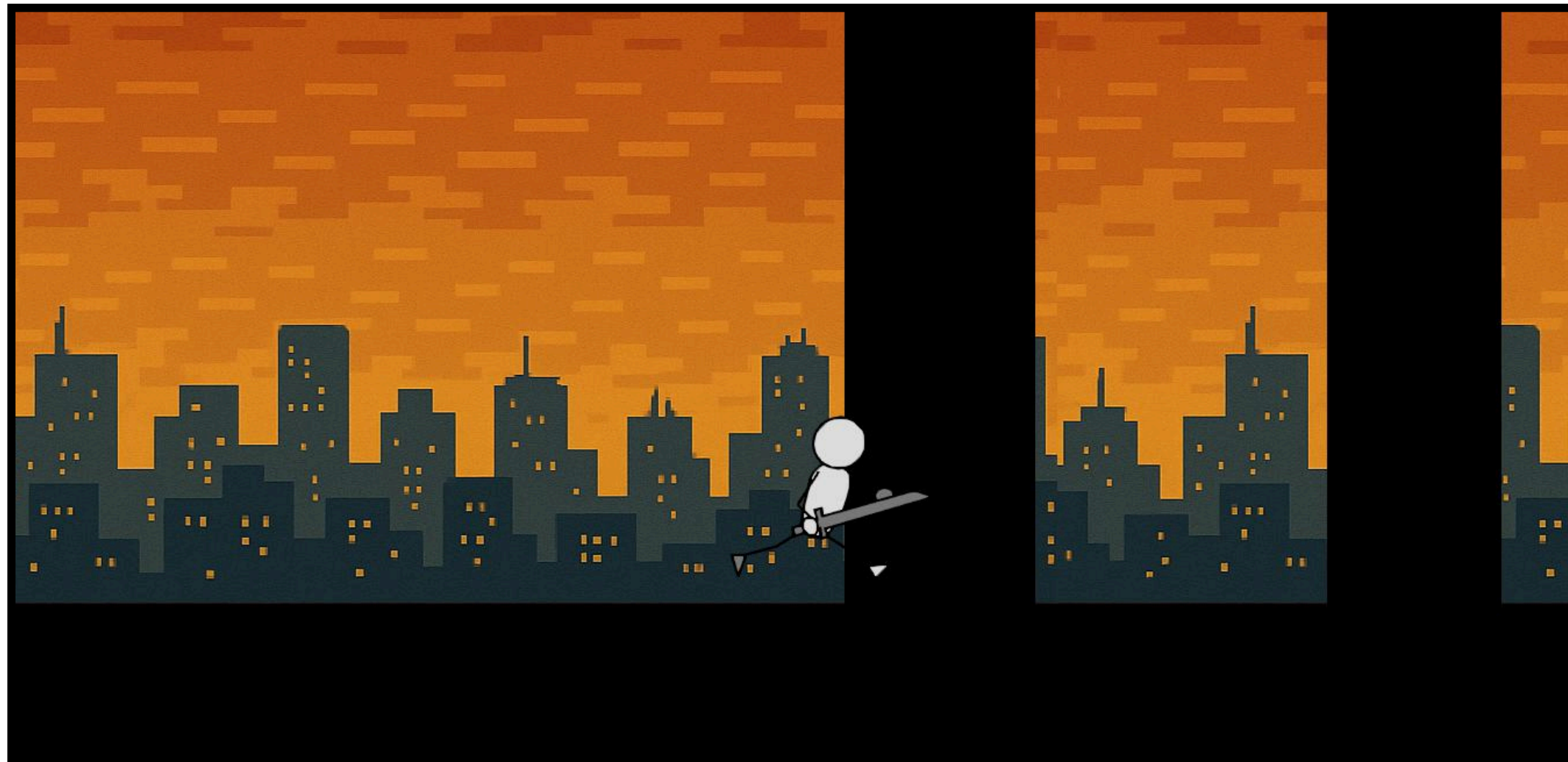
#### 차별점 3

- 단순 ‘벽 파괴’가 아닌, 회피와 패리가 더해진 독특함

→ 신선한 긴장감 선사

: 특정 세대의 향수를 자극하는 '헤리티지'와 유저 스스로 기술을 창조하는 '창발적 플레이'를 결합한 액션 게임

## 아트 / 사운드



### 아트

- 졸라맨 스타일의 깔끔한 라인
- 카툰풍 2D 도트
- 직관성을 위한 대비가 큰 컬러



### 사운드

- 명확하고 호쾌한 타격 및 파괴 효과음
- 패링 성공 시, 성취감이 느껴지는 격돌음
- 커맨드 공격 시, 해당 공격별 특수 효과음
- 경쾌하고 속도감 있는 리드미컬한 BGM

시장 조사 및 경쟁력



게임명 (출시 연도)	긍정 평가율	리뷰 수	픽크 동시 접속자 수
Dead Cells (2018)	97% (압도적으로 긍정적)	약 136,000개	24,357명
Katana ZERO (2019)	98% (압도적으로 긍정적)	약 61,000개	6,290명
Hollow Knight (2017)	97% (압도적으로 긍정적)	약 12,800개	20,336명

유사 게임들의 긍정적 반응에 기반  
‘건즈’의 헤리티지와 독창적인 컨셉을 무기로 좋은 반응이 기대됨

# 개발 로드맵

## 2 Week

Vertical Slice 개발

- 소프트웨어 코드 베이스 구성
- 첫 스테이지 완성

## 1 Week

코어 프로토타입 완성

- 핵심 시스템 구현
- 1차 내부 테스트

## 3 Week

얼리 액세스 출시

- 3개 이상 무기 출시
- 아이템 구현

**Thank You!**